Emilia Kurlowicz e Luigi Tuffanelli

Dalla frase al testo

Laboratori multimediali per imparare a comprendere

Erickson SOFTWARE
Guida

Editing
Silvia Larentis

Con la collaborazione di
Serena Larentis
Elena Marchesoni
Manuela Paolino

Sviluppo software
Adriano Costa, Walter Eccher,
Daniele De Martin

Supervisione tecnica
Matteo Adami

Illustrazione, elaborazione grafica e animazioni
Riccardo Beatrici
Tania Osele

Illustrazione di copertina
Riccardo Beatrici

Copertina
Tania Osele

Fotocomposizione
Tania Osele

Arca Database Xtra(tm) (c) Tabuleiro Prod. Ltda 2003-2005
All Rights Reserved
Xtra is a trademark of Macromedia, Inc.

© 2007 Edizioni Centro Studi Erickson
Loc. Spini 154, settore E
38014 Gardolo (TN)
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM p. 4

Presentazione p. 5

Guida alla navigazione p. 12
Login p. 12
Menu p. 13
Attività p. 15
Annotazioni p. 22

Guida al gestionale p. 24
Menu p. 24
Statistiche p. 25
Opzioni p. 26

Bibliografia p. 28

Installazione e avvio del CD-ROM

Per usare il CD-ROM su computer Windows, assicurarsi che la propria macchina soddisfi i requisiti di sistema riportati in copertina.

Avvio automatico

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Non premete nessun tasto. Il programma partirà automaticamente (il tempo medio è di 25 secondi).

Avvio manuale

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Cliccate su Start/Avvio.
3. Cliccate su Esegui.
4. Digitate D:\SETUP.EXE (dove D indica la lettera dell'unità CD-ROM) e premete «Ok». In alternativa, premete il pulsante «Sfoglia», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «Setup».
5. Passate alle voce «Installazione del programma».

Installazione del programma

L'installazione del programma può essere di due tipi:
– installazione automatica, ovvero il programma si autoinstalla;
– installazione personalizzata, in cui l'utente può scegliere la cartella in cui installare il programma.

Quando l'installazione è stata completata, appare un messaggio «Installazione completata. Avviare ora l'applicazione?». Cliccate «Sì» per avviare. Attenzione, se possedete un sistema operativo Windows 2000 o Windows XP o Windows Vista è possibile installare l'applicazione in due modalità:
1. Per essere utilizzata da un solo utente.
2. Per essere utilizzata da tutti gli utenti che accedono al computer. Per poter fare questo tipo di installazione, l'utente deve avere i diritti di amministratore.

Con Windows Vista all'inserimento del CD-ROM potrebbe comparire una finestra denominata «Controllo dell'account utente» che chiede conferma prima di installare il programma, selezionare l'opzione «consenti». A questo punto partirà l'installazione Erickson. Se non disponete di un account utente con privilegi di amministratore prima di proseguire verrà chiesto di inserire la password di amministratore. Se non disponete di questa password non sarà possibile proseguire con l'installazione.

Leggimi

Per ulteriori informazioni consultare il file «Leggimi». Per visualizzarlo cliccate su «Risorse del computer», selezionate con un clic l'icona CD-ROM, dal menu «File» selezionate la voce «Esplora», fate doppio clic sul file «Leggimi».

Presentazione

di Luigi Tuffanelli

Nel software *Dalla parola alla frase*, di cui questo CD-ROM costituisce l'ideale continuazione, ci ponevamo il problema delle difficoltà che incontrano i bambini nel leggere scorrevolmente e nel comprendere ciò che leggono. In realtà il processo di lettura è estremamente complesso e richiede molto tempo e impegno per essere appreso. La perdita o l'acquisizione solo superficiale e precaria di qualche passaggio iniziale possono determinare effetti molto negativi nelle fasi più avanzate. Un apprendimento incerto e instabile della lettura nelle fasi iniziali e intermedie può provocare un «effetto farfalla»: un buchetto iniziale può diventare una voragine più avanti. La nostra proposta era volta proprio a fronteggiare e prevenire i possibili effetti negativi connaturati all'apprendimento della lettura. Però, com'è noto, la competenza di lettura non si riduce certamente alla padronanza strumentale, ma coinvolge anche e soprattutto l'aspetto della comprensione, che richiede un lungo apprendistato. Negli anni, la competenza nel comprendere si può incrementare sempre più, ma può anche regredire a forme di analfabetismo funzionale, da noi purtroppo molto diffuse. Perché si attivino dei processi virtuosi, è necessario che tutte le funzioni coinvolte nella comprensione testuale siano stimolate e applicate reiteratamente fino all'automatizzazione. Per realizzare ciò occorre comprendere a fondo come avviene la lettura, quali sottoprocessi concorrono a determinare l'esito desiderato, per poterli monitorare, seguire, correggere.

La lettura è una specie di andirivieni: in ogni fase del processo si è indotti ad anticipare ciò che seguirà e a ritornare indietro per confermare le ipotesi lasciate in sospeso. Ciò avviene nel micro (riconoscimento di singole parole), come nel macro (attribuzione di senso a interi blocchi informativi). Ciò che viene anticipato influisce sulla focalizzazione e sulla selezione da parte dell'attenzione, così come, per converso, ciò che viene selezionato influisce sulle anticipazioni dei significati e dei risultati. Come nel funzionamento del cervello in genere, anche nella lettura è sempre operante un principio che definiamo «ologrammatico»: la parte forma il tutto, ma il tutto dà forma a ogni singola parte. Del resto già l'ermeneutica classica aveva sottolineato questo processo di anticipazione del senso globale da verificare successivamente nell'analisi.

Il significato che viene compreso è quindi un oggetto dinamico e processuale: il lettore – ma lo stesso vale anche per l'ascoltatore – contribuisce attivamente alla sua ri-costruzione. Un modello piuttosto efficace nel rappresentare i processi che entrano in gioco nella lettura è stato elaborato da Kintsch[1], definito di «Costruzione-Integrazione».

Evidenziando i diversi livelli di elaborazione testuale, lo potremmo raffigurare in questo modo (fig.1).

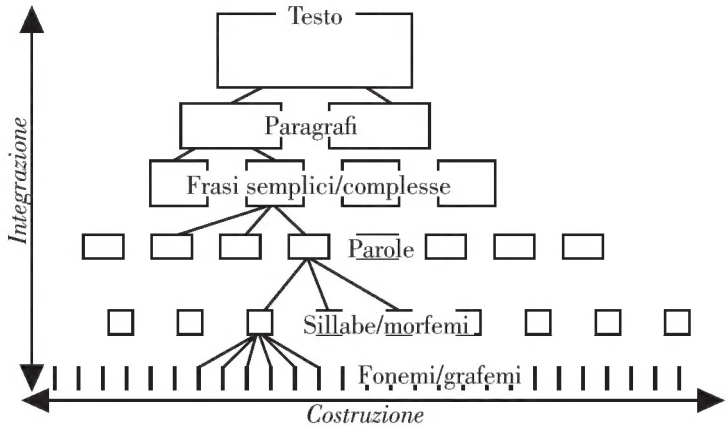


fig. 1 - Il modello Costruzione-Integrazione

Il processo orizzontale di *costruzione* si ripete a vari livelli, com'è evidenziato nel grafico. Unità costruite a un livello (ad esempio parole) vengono *integrate* a un livello superiore (frasi nel nostro esempio).
Questo meccanismo permette di fronteggiare i limiti del sistema umano di elaborazione delle informazioni, in particolare legati alla memoria di lavoro. Per evitare processi troppo dispendiosi, che la sovraccaricherebbero con esiti infelici, molti processi di integrazione vengono automatizzati, consentendo così di concentrare l'elaborazione consapevole e intenzionale nei livelli superiori. Come ha brillantemente intuito Wiener, «l'apparato semantico di ricezione non riceve né traduce il linguaggio parola per parola, ma idea per idea e spesso in modo anche più generale».
Ciò tuttavia non è un dato originario, ma una conquista graduale. Si richiede appunto che i blocchi informativi siano costruiti reiteratamente fino a essere interiorizzati per poter essere poi richiamati in modo automatico. Molte difficoltà di lettura sono addebitabili proprio a questa mancata automatizzazione, con conseguente sovraccarico di elaborazione ai livelli più bassi. Questi processi di automatizzazione a un livello, per poter concentrare l'elaborazione consapevole al livello superiore, sono assolutamente decisivi. Il loro grado di acquisizione dipende naturalmente dalla mediazione didattica che si è in grado di realizzare.

I due processi di costruzione e integrazione che si attivano ricorsivamente hanno un valore esplicativo certamente rilevante. Tuttavia, se si vogliono focalizzare più precisamente le disfunzioni cognitive che stanno alla base dell'insuccesso nella comprensione, nella lettura in particolare, c'è bisogno di una descrizione più particolareggiata. Solo così saremo in grado di mettere in atto delle operazioni didattiche tese a rimuovere le specifiche difficoltà. In altre parole, occorre disporre di un modello dettagliato, di una specie di mappa da consultare per posizionare le eventuali difficoltà.
Ci sono moltissimi modelli di comprensione della lettura. Quasi tutte le ricerche concordano sul fatto che la comprensione di un testo nasce dall'attivazione simultanea di due processi: uno «dal basso» *(bottom-up)* e uno «dall'alto» *(top-down)*. Il processo dal basso consente il *riconoscimento* percettivo dei dati in ingresso (tratti, caratteri, grafemi, sillabe ecc.). Il processo dall'alto invece consente di *attribuire un significato* a ciò che si viene decifrando. L'obiettivo della comprensione, che traina i due processi, si realizza nella messa a fuoco di una configurazione complessiva, di una *struttura di conoscenze* che è costitutiva del testo in quanto tale (fig. 2).

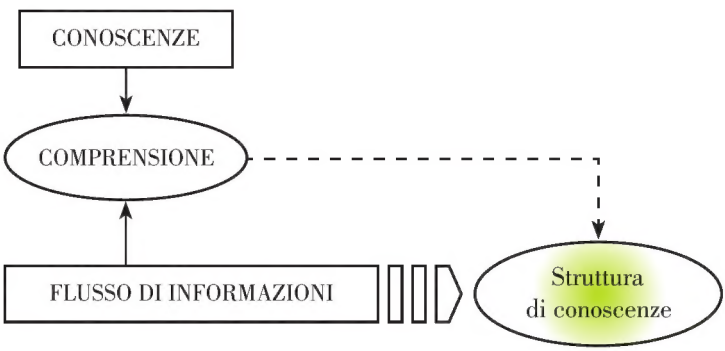


fig.2 - Top-down e bottom-up

Detto così, sembrerebbe abbastanza semplice. Come però abbiamo anticipato, si tratta di un processo molto complesso e laborioso, e ciò spiega tra l'altro perché molti non riescono ad apprenderlo in modo soddisfacente. Proviamo a sviluppare lo schema appena proposto, commentando ogni passaggio (fig. 3).
Il flusso delle informazioni diviene significativo per il lettore se riesce a discriminare i grafemi, a convertirli in fonemi e ad assemblarli in parole (abbiamo indicato questa abilità, che coincide con la lettura

strumentale «dal basso», con la prima freccetta orientata verso i processi di riconoscimento). Le parole a loro volta vengono assemblate in frasi elementari, queste in frasi complesse e così via, secondo i processi di integrazione che abbiamo indicato sopra. Questi dati in ingresso, se opportunamente focalizzati e selezionati *(«attenzione»* nella figura) e conservati per pochissimo tempo nella *memoria di lavoro,* attivano delle *conoscenze* o *schemi.*

Molti autori, soprattutto cognitivisti, hanno sottolineato l'importanza di questi «schemi» mentali o «copioni» nel processo di comprensione nella lettura. Sulla base di queste strutture cognitive depositate nella memoria a lungo termine, il lettore riesce a elaborare *ipotesi, aspettative* e *previsioni* che, se confermate, lo avvicinano sempre più a una configurazione d'insieme, cioè alla struttura e al senso complessivo del testo.

Questo processo «dall'alto» lo abbiamo rappresentato con una freccia che, partendo dalle conoscenze depositate in memoria, va a «colpire» la *comprensione,* che in realtà è di due tipi: comprensione locale

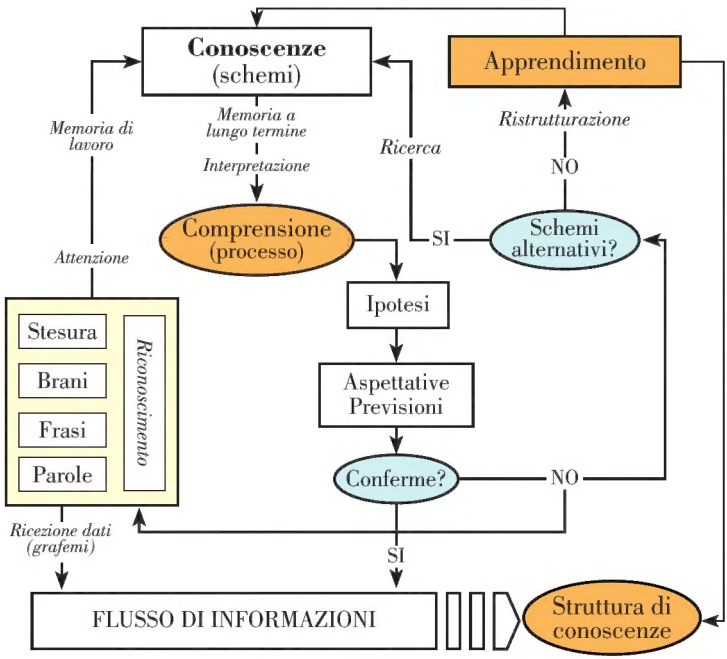


fig. 3 - Comprensione e apprendimento

© 2007, *Dalla frase al testo,* Erickson

(singola parola, singola frase, legami tra frasi), che ci consente di leggere scorrevolmente riuscendo ad anticipare i grafemi e le parole che seguiranno, e comprensione globale, che ci consente di elaborare ipotesi sul senso complessivo e sulla struttura del testo che stiamo leggendo (freccia che si orienta da *«comprensione»* verso *«struttura di conoscenze»*). Tuttavia le aspettative possono andare completamente deluse anche in presenza di una lettura scorrevole (uscita «no» alla domanda *«conferme ?»*). A questo punto possiamo o ritornare indietro e leggere meglio (il difetto è nella lettura strumentale) o attivare una ricerca di *schemi alternativi* presenti in memoria a lungo termine: cambio ipotesi e il processo avanza nel modo descritto, seppure su un altro binario interpretativo. Ma potrei anche non avere schemi alternativi adeguati. È questa una situazione favorevole all'apprendimento: quando in memoria non ci sono schemi interpretativi adeguati e il lettore accetta la sfida, le strutture concettuali del testo premono per un adattamento degli schemi, per quella forma di ristrutturazione cognitiva che Piaget definiva «accomodamento».

Per rappresentare operativamente le diverse funzioni cognitive coinvolte nella comprensione, possiamo usare l'immagine di un *puzzle*, che si completa in un tempo molto lungo, diciamo dal quarto anno della scuola primaria al biennio della secondaria di secondo grado. A ogni pezzo (sono una sessantina) corrisponde un'operazione didattica che mira a fare centro su una specifica competenza cognitiva. L'approccio è modulare: ogni attività laboratoriale è relativamente autonoma e si può collocare in diverse sequenze, nel rispetto ovviamente del giusto livello di sfida. Se si vuole, si possono così programmare percorsi macromodulari imperniati di volta in volta sulla riflessione grammaticale, su coerenza e coesione testuali, sulla narratologia, sui messaggi visivi, sul *problem solving* cognitivo, sul metodo, per concludersi in prove di comprensione, differenziate per livelli, che rilevino con prove adeguate la competenza raggiunta. L'autonomia di ciascun modulo è appunto solo relativa, nel senso che le operazioni sulle quali si imperniano cooperano sinergicamente a stimolare le abilità e i processi di base per la comprensione di diverse tipologie testuali, in particolare di carattere espositivo e narrativo. Rispetto al modello «Costruzione-Integrazione» di Kintsch, abbiamo ulteriormente articolato il processo di «costruzione» nei due momenti del «riordinare-trasformare» – che coincide anche con l'acquisizione e l'affinamento di abilità di discriminazione percettiva e di memorizzazione a breve, preliminari rispetto ai processi successivi di elaborazione – e dell'«associare» i dati memorizzati. L'«integrazione» delle informazioni in blocchi informativi di ordine superiore richiede invece che vengano apprese e praticate due attività fondamentali: «cercare» e «completare» (fig. 4).

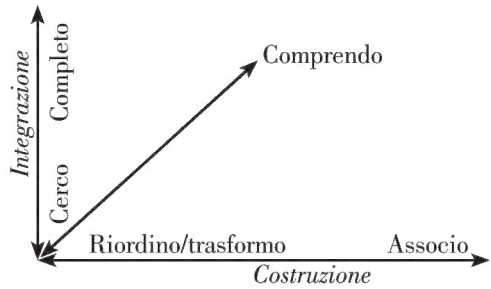


fig. 4 - Un modello integrato

La prima, «cercare», consiste appunto nel cercare attivamente le informazioni, realizzando dei movimenti strategici dentro il testo (anticipazione di informazioni e ritorni indietro di conferma). L'altra attività fondamentale è il completamento cognitivo che, anche qui, si realizza nel micro *(scanning* di poche lettere per l'intera parola), come nel macro: integrazione di informazioni attingendo alla propria enciclopedia *(scripts, frames),* esplicitando l'implicito, traendo conclusioni, inferendo ipotesi non solo a livello di enunciato, ma anche di enunciazione.

Al centro del nostro *puzzle* (fig. 5), come punto d'arrivo, abbiamo le attività più complesse legate direttamente alla comprensione: il *problem solving* cognitivo, il metodo di lettura e, come verifica finale, le prove di comprensione su tre livelli di difficoltà. Per colpire questo bersaglio, si parte dall'area più esterna dove sono presenti le operazioni legate al riordinare e all'associare, per passare, nell'area più interna, alle due macroabilità del cercare e del completare.

In definitiva, le variabili che entrano nel gioco della comprensione sono molto numerose, di natura sia cognitiva sia emotiva, e in interazione complessa. Crediamo che l'insegnante da solo non possa controllare contemporaneamente tutte queste variabili, che si attivano con tempi e modalità diverse da alunno ad alunno. È indispensabile favorire e fare perno su capacità di autoregolazione – però controllata e mediata – da parte del bambino.

Il nostro software didattico è nato proprio per questo: per stimolare, guidare e valorizzare questa cooperazione e autoregolazione dell'alunno, indispensabili per l'acquisizione di quella straordinaria abilità che è la lettura.

Il laboratorio multimediale nasce anche come attività di prevenzione e recupero dei deficit di comprensione, che si dovrebbe ispirare, secondo la nostra esperienza, ai seguenti principi, implementati certamente

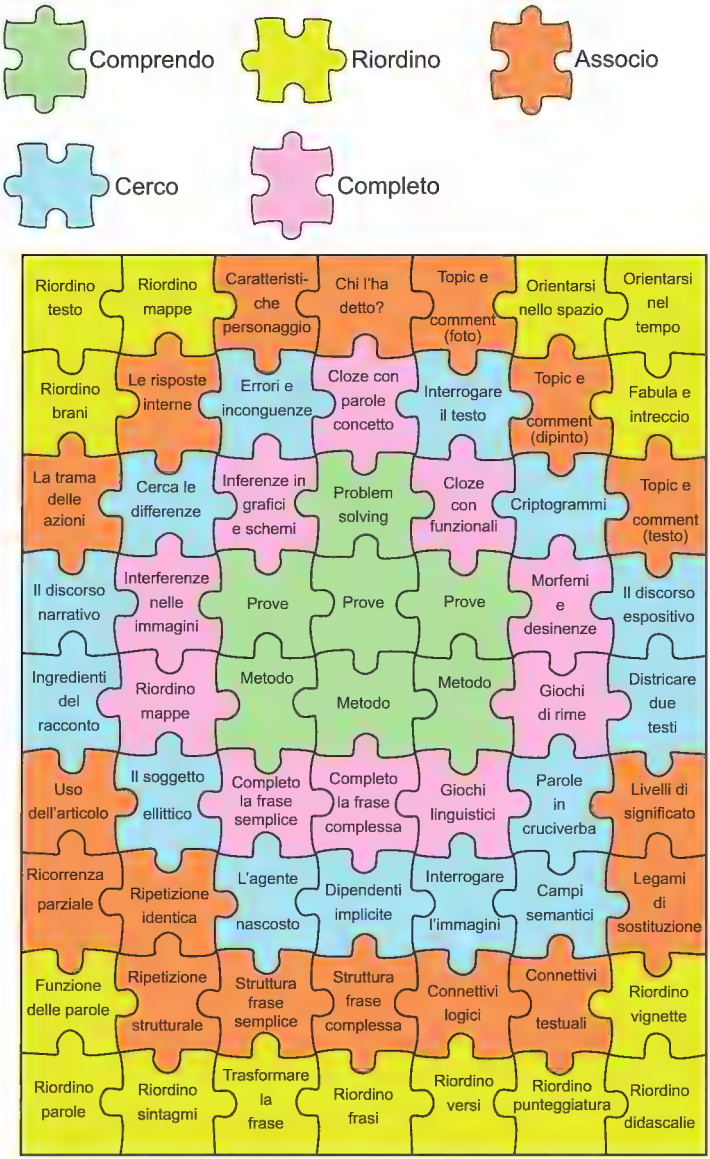


fig. 5 - Il puzzle della comprensione

dall'impiego di questo software:
- intervenire il più presto possibile;
- rispettare i ritmi di crescita;
- prevenire è meglio che curare;
- avere precisi indicatori di prestazione;
- dare feedback immediati;
- meglio attività giocose che noiose, premiare anziché punire;
- limitare il più possibile i costi emotivi;
- isolare il meno possibile dal normale contesto di apprendimento;
- meglio in classe che in un gruppo di recupero;
- meglio in gruppo che da soli;
- meglio nella propria scuola che in ambulatorio;
- meglio con un insegnante (preferibilmente il proprio) che con l'esperto.

Note

[1] Kintsch W., 1988, *The use of knowledge in discourse processing: A construction-integration model*, «Psychological Review», 95, pp. 163-82; Kintsch W., 1994, *The Psychology of discorse processing*, in M. A. Gernsbacher (a cura di), «Handbook of psycholinguistics», Academic Press.

[2] Wiener N, 1953, *Introduzione alla cibernetica*, Torino, Boringhieri.

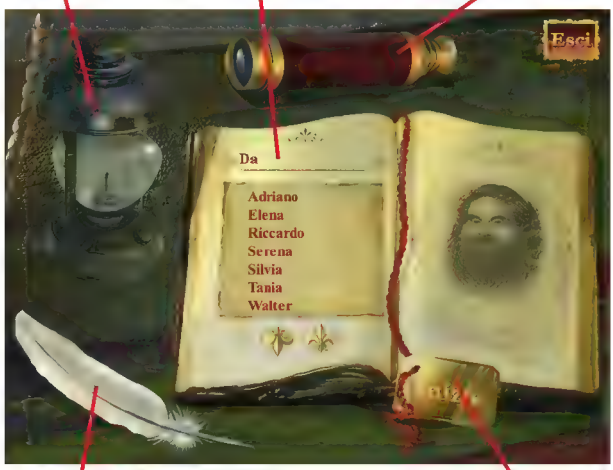
Guida alla navigazione

Login

Per accedere al programma è necessario registrarsi con un nome. L'utente deve scrivere il proprio nome sul libro o selezionarlo dalla lista. Per scorrere la lista dei nomi si possono usare le due frecce. Quindi deve cliccare sulla targhetta «Inizia» per iniziare le attività. Per attivare i fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare la piuma d'oca («attiva istruzioni scritte») e per disattivarle sarà sufficiente ricliccarla («disattiva istruzioni scritte»). Per continuare la lettura dei testi, basta cliccare con il mouse sui fumetti. Per uscire dal programma, si deve cliccare sul pulsante «Esci» in alto a destra.
Per scegliere uno degli 8 percorsi a tema *(1. grammatica, 2. narratologia, 3. coesione testuale, 4. coerenza testuale, 5. messaggi visivi, 6. problem solving, 7. comprensione, 8. metodo)* è necessario cliccare sul cannocchiale del vecchio capitano, mentre per accedere alla parte gestionale con le statistiche e le opzioni (attivazione di default delle istruzioni scritte, disattivazione della risposta corretta automatica dopo 5 errori, impostazione del percorso breve/completo, sblocco della

navigazione), si deve premere in questa videata la combinazione di tasti «Ctrl+o».
Per visualizzare la guida breve ed eventualmente la guida estesa in formato .pdf, si deve cliccare sulla lampada a olio.

Login: registrazione di un nuovo utente



Menu

Dopo la registrazione dell'utente nel login e la scelta della modalità di navigazione («storia», un percorso che segue l'andamento del racconto e «libera», ossia un percorso con scelta libera delle attività, modalità che può essere scelta solo se si è già svolta la modalità «storia»), si accede alla mappa del viaggio (il menu principale), dove sono presenti gli elementi di accesso alle sezioni del programma e alle altre funzioni di navigazione:

a) Le tappe della mappa (1. Il guardiano del faro, 2. Il veliero fantasma, 3. Il libro misterioso, 4. Al porto, 5. All'osteria, 6. Pronti... si parte!, 7 In viaggio, 8. Gli uccelli neri..., 9. L'isola misteriosa, 10. Lo strano animale, 11. Il salvataggio dell'animale, 12. L'isola, 13. Nella grotta del troll, 14. La biblioteca, 15. Il risveglio)

Al clic su ciascuno di essi, si accede all'animazione introduttiva e alle attività organizzate in sottosezioni. Nella modalità «libera» un sottomenu dà la possibilità di scegliere da quale sottosezione cominciare con la segnalazione di quelle già completate o ancora da svolgere.

b) La rosa dei venti

Al clic sulla rosa dei venti lo studente può riprendere il suo lavoro direttamente dall'ultima attività svolta nella sessione precedente.

c) L'attestato

A conclusione del percorso verrà attivato un attestato personalizzato per ogni utente e stampabile.

d) La candela (Istruzioni)

Cliccando sulla candela viene visualizzata la spiegazione dei pulsanti e delle funzioni principali del programma.

e) La penna stilo (materiali)

Cliccando sulla penna stilo è possibile visualizzare altri materiali utili.

f) pulsante «X»

Al clic sul pulsante «X» si ritorna alla videata del login.

Sottomenu: indice delle attività di ogni sezione

Attività (percorso completo, nelle Opzioni del Gestionale)

1. Il guardiano del faro

1.1. Riordino sintagmi - 1
1.2. Riordino sintagmi - 2
1.3. Riordino sintagmi - 3
1.4. Riordino sintagmi - 4
1.5. Riordino sintagmi - 5
1.6. Riordino sintagmi - 6

1.7. Ripetizione identica
1.8. Ricorrenza parziale

Riordino sintagmi

1.9. Livelli di significato
1.10. Ripetizione strutturale
1.11. Uso dell'articolo

2. Il veliero fantasma

2.1. Riordino parole - 1
2.2. Funzione delle parole - 1
2.3. Riordino parole - 2
2.4. Funzione delle parole - 2
2.5. Riordino parole - 3
2.6. Funzione delle parole - 3
2.7. Legami di sostituzione - 1
2.8. Legami di sostituzione - 2
2.9. Legami di sostituzione - 3
2.10. Legami di sostituzione - 4
2.11. Legami di sostituzione - 5

3. Il libro misterioso

3.1. Riordino punteggiatura - 1
3.2. Trasformare la frase - 1
3.3. Riordino punteggiatura - 2

Legami di sostituzione

3.4. Trasformare la frase - 2
3.5. Riordino punteggiatura - 3
3.6. Trasformare la frase - 3
3.7. Caratteristiche del personaggio

Associazione delle caratteristiche

3.8. Associazione delle caratteristiche - 1
3.9. Associazione delle caratteristiche - 2
3.10. Le risposte interne - 1
3.11. Le risposte interne - 2
3.12. Topic e comment

4. Al porto

4.1. Riordino didascalie
4.2. Riordino vignette
4.3. Orientarsi nello spazio
4.4. Orientarsi nel tempo
4.5. La trama delle azioni - 1
4.6. Chi l'ha detto? - 1
4.7. La trama delle azioni - 2
4.8. Chi l'ha detto? - 2

Discorso diretto e indiretto

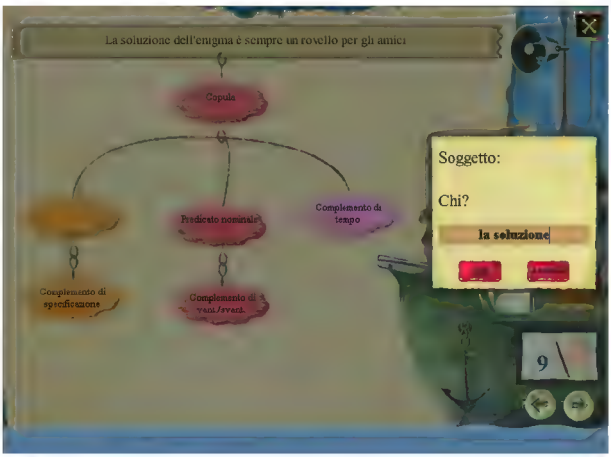
4.9. Topic e comment
4.10. Topic e comment (testo)

5. All'osteria

5.1. Discorso diretto e indiretto - 1
5.2. Discorso diretto e indiretto - 2
5.3. Discorso diretto e indiretto - 3
5.4. Fabula e intreccio - 1

5.5. Fabula e intreccio - 2
5.6. I connettivi logici - 1
5.7. I connettivi logici - 2
5.8. I connettivi logici - 3
5.9. I connettivi logici - 4
5.10. I connettivi logici - 5

Struttura della frase semplice



6. Pronti... si parte!

6.1. Riordino frasi
6.2. Riordino versi
6.3. Riordino brani
6.4. Riordino testo
6.5. Riordino mappa concettuale

7. In viaggio

7.1. Struttura della frase semplice - 1
7.2. Struttura della frase complessa - 1
7.3. Struttura della frase semplice - 2
7.4. Struttura della frase complessa - 2
7.5. I connettivi testuali
7.6. Parole in cruciverba
7.7. Campi semantici
7.8. Il soggetto ellittico

7.9. Scoprire l'agente
7.10. Dipendenti implicite
7.11. Crittogrammi

Cerca le differenze

8. Gli uccelli neri...

8.1. Morfemi e desinenze
8.2. Completamento di una frase semplice
8.3. Completamento di una frase complessa
8.4. Rime
8.5. Giochi linguistici
8.6. Cerca le differenze
8.7. Errori e incongruenze
8.8. Districare due testi
8.9. Interrogare il testo - 1
8.10. Interrogare il testo - 2
8.11. Interrogare l'immagine

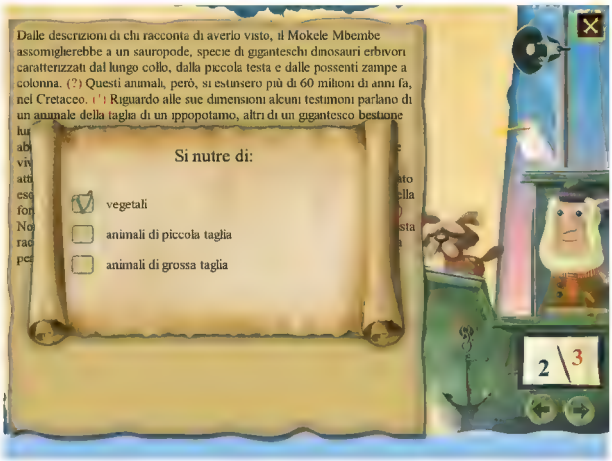
9. L'isola misteriosa

9.1. Cloze con funzionali - 1
9.2. Cloze con funzionali - 2
9.3. Cloze parole concetto - 1
9.4. Cloze parole concetto - 2

10. Lo strano animale

10.1. Gli ingredienti del racconto - 1
10.2. Gli ingredienti del racconto - 2
10.3. Gli ingredienti del racconto - 3
10.4. Gli ingredienti del racconto - 4

Inferenze e spostamenti nei testi



11. Il salvataggio dell'animale

11.1. Inferenze e spostamenti nei testi - 1
11.2. Inferenze e spostamenti nei testi - 2
11.3. Inferenze e spostamenti nei testi - 3
11.4. Inferenze e spostamenti nelle immagini
11.5. Inferenze e spostamenti in grafici e schemi

12. L'isola

12. 1. Il discorso narrativo - 1
12.2. Il discorso narrativo - 2
12.3. Il discorso espositivo - 1
12.4. Il discorso espositivo - 2

13. Nella grotta del troll

13.1. Problem solving - 1
13.2. Problem solving - 2
13.3. Problem solving - 3

14. La biblioteca

14. 1. Metodo - 1
14.2. Metodo - 2
14.3. Metodo - 3
14.4. Metodo - 4
14.5. Metodo - 5
14.6. Metodo - 6

15. Il risveglio

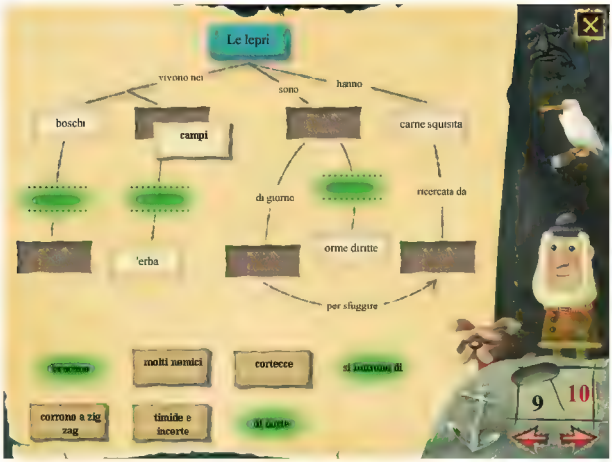
15.1. Prove a scelta multipla - 1
15.2. Prove a scelta multipla - 2
15.3. Prove a scelta multipla - 3
15.4. Prove a scelta multipla - 4
15.5. Prove a scelta multipla - 5
15.6. Prove a scelta multipla - 6

Annotazioni

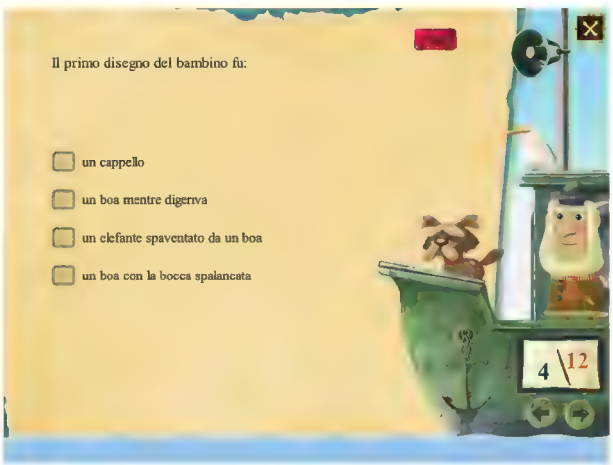
Per facilitare lo svolgimento degli esercizi il puntatore del mouse viene modificato in base all'interazione:
a) puntatore a freccia, se l'oggetto o il testo non è cliccabile;
b) puntatore a dito, se l'oggetto o il testo è cliccabile;
c) puntatore a manina aperta, se l'oggetto o il testo è trascinabile;
d) puntatore a manina chiusa, durante il trascinamento di un oggetto.

Problem solving

Metodo



Prove a scelta multipla



Guida al gestionale (Ctrl+o)

Menu

Comprende l'elenco degli utenti e i pulsanti per accedere alla videata delle statistiche e delle opzioni.

Utenti: viene visualizzato l'elenco degli utenti, che si può scorrere con le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo utente alla lista, si clicca il tasto + e si digita il nuovo nome. Per cancellare un utente dalla lista, si seleziona il nome e si clicca il tasto -, confermando poi l'eliminazione.

Archivia: questo pulsante permette di fare il backup del database utenti, ovvero di salvare tutti i dati (punteggi, statistiche) relativi agli utenti, nella cartella di installazione del programma (normalmente C:\Programmi\Erickson\).

Ripristina: questo pulsante permette di recuperare i dati relativi agli utenti salvati precedentemente tramite il pulsante «archivia». I dati del database ripristinato sostituiranno quelli presenti nel programma. La cartella viene proposta automaticamente dal programma, ma è possibile anche selezionare una cartella qualsiasi.

Menu principale del gestionale

Password: per proteggere l'accesso ai dati è opportuno inserire una password cliccando sul pulsante «password». Dopo aver digitato una password, viene richiesto di riscriverla per confermarla. Al successivo rientro nella parte gestionale, il programma chiederà automaticamente di inserirne una. Dopo 3 tentativi sbagliati, la videata si chiude e si ritorna la login. Si consiglia di scrivere la password su un foglio o su un quaderno per non rischiare di dimenticarla. Per cambiarla bisogna cliccare sul pulsante «cambia password» e scriverne una nuova.

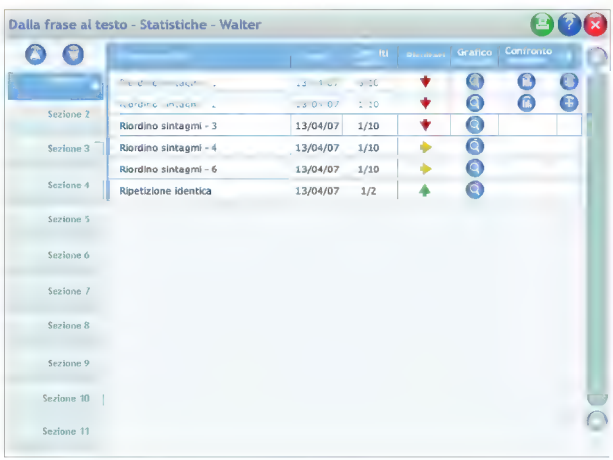
Statistiche, Opzioni: per visualizzare le statistiche relative a ogni singolo utente e scegliere le opzioni, si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare sul rispettivo pulsante («statistiche», «opzioni»).

Statistiche

La parte relativa alle statistiche di queste sezioni contiene:

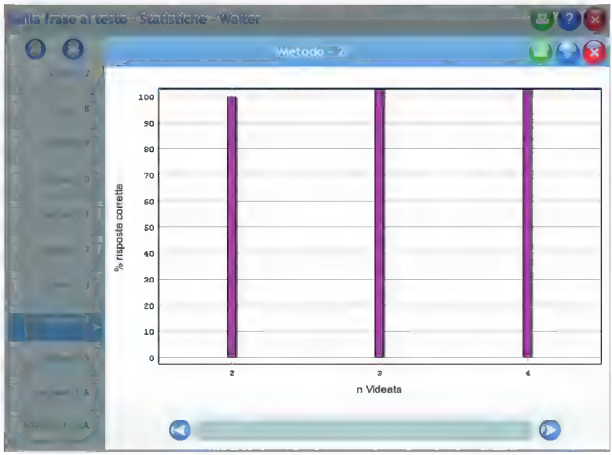
- il nome dell'utente selezionato;
- l'elenco delle sezioni presenti nel CD-ROM e dei percorsi tematici;
- l'elenco dei titoli degli esercizi svolti nella sezione selezionata (possibilità di scorrimento tramite le frecce verticali a lato), con la data di svolgimento, il numero dei compiti svolti sul totale, la rappresentazione a icona dei risultati ottenuti (freccia verde, gialla, rossa con diverse inclinazioni a seconda della percentuale di correttezza), il grafico dei risultati nelle singole videate e il confronto dei risultati

Statistiche delle sezioni



nelle diverse sessioni di lavoro. Cliccando sul pulsante +, quando presente, si visualizzano i risultati fino alle ultime 5 sessioni svolte partendo dalla più recente.

Grafico dei risultati



Opzioni

Nella parte relativa alle opzioni sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):

Attiva istruzioni scritte: consente di attivare, in particolare per gli alunni con problemi di ipoacusia o sordità, i fumetti scritti (ovvero i fumetti contenenti le spiegazioni scritte di quello che l'alunno può o deve fare nelle varie sezioni del CD-ROM e i rispettivi feedback positivi e negativi), pur mantenendo l'audio di default; si ricorda che per procedere nelle varie attività del programma e per poter iniziare lo svolgimento di ogni esercizio, il fumetto presente nella videata deve essere fatto scomparire cliccandoci sopra; per proseguire la lettura del testo nei fumetti si deve cliccare con il mouse sugli stessi; per richiamare il fumetto basta cliccare sul personaggio.

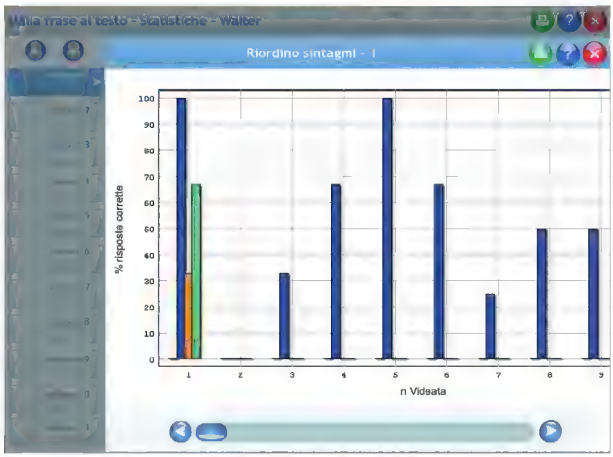
Risposta corretta automatica dopo 5 errori: già attiva di default, può essere deselezionata cliccando sul quadratino con la crocetta.

Percorso base: per limitare, nella modalità «Storia», la navigazione a un percorso ridotto, utile anche come test d'ingresso o come prova d'uscita.

Percorso completo: già attivo di default, può essere deselezionato cliccando sul «percorso base».

Navigazione «libera» bloccata: deselezionare l'opzione attiva di default per svincolare la navigazione tra le sezioni, anche se non si è già completato il CD-ROM in modalità «storia».

Grafico con il confronto delle sessioni



Bibliografia

Sezione 4

Sottosezione 9

Disegno liberamente ispirato a P. Gauguin, *Bretoni che raccolgono le alghe,* Essen, Museum Folkwang

Sottosezione 10

www.animali.tiscali.it

Sezione 6

Sottosezione 3

D. De Foe, *Robinson Crusoe,* Firenze, Sansoni, 1965, p.278

D. De Foe, *Robinson Crusoe,* Firenze, Sansoni, 1965, p.109

D. De Foe, *Robinson Crusoe,* Firenze, Sansoni, 1965, p.350

Sottosezione 4

J. Verne, *20.000 leghe sotto i mari,* Milano, RCS, 1984, p.30

J. Verne, *20.000 leghe sotto i mari,* Milano, RCS, 1984, p.20

J. Verne, *20.000 leghe sotto i mari,* Milano, RCS, 1984, p.21

J. Verne, *20.000 leghe sotto i mari,* Milano, RCS, 1984, p.30

J. Verne, *20.000 leghe sotto i mari,* Milano, RCS, 1984, p.220

J. Verne, *20.000 leghe sotto i mari,* Milano, RCS, 1984, p.128

Sottosezione 5

Adattamento da I. Lattes Coifmann, *Il momento magico,* in P. Angela, «Viaggio nel mondo degli animali», De Agostini – La Repubblica, 1998, pp.325-326

Adattamento da D. Mainardi, *Come riconoscersi fra parenti,* in P. Angela, «Viaggio nel mondo degli animali», De Agostini – La Repubblica, 1998, p.329

Adattamento da L. Boitani, *Le rocce raccontano: talpe e marmotte,* in P. Angela, «Viaggio nel mondo degli animali», De Agostini – La Repubblica, 1998, p.337

Sezione 7

Sottosezione 7

J. London, *Il lupo dei mari,* in «Avventure di mare e di costa», Roma, Newton, 1992, p.38

J. London, *Il lupo dei mari,* in «Avventure di mare e di costa», Roma, Newton, 1992, p.39

H. Melville, *Moby Dick,* Milano, RCS Editori – Corriere della Sera, 2002, p.50

Sottosezione 8

H. Melville, *Moby Dick,* Milano, RCS Editori – Corriere della Sera, 2002, pp.182-183

H. Melville, *Moby Dick,* Milano, RCS Editori – Corriere della Sera, 2002, p.490

Sezione 8

Sottosezione 4

G. Rodari, *Filastrocche in cielo e in terra,* Torino, Einaudi, 1960

G. Carducci, *Rime e ritmi in «Poesia»,* II, Firenze, Salani, 1904

A. Gatto, *Il vaporetto,* Nuova Accademia, Milano, 1963

G. Pascoli, *Tutte le poesie,* Roma, Newton & Compton, 2001

G. Pascoli, *Tutte le poesie,* Roma, Newton & Compton, 2001

Sottosezione 8

P. Carpi, *Il porto della magia,* Firenze, Giunti Marzocco, 1993, p.164

G. Simenon, *Il porto delle nebbie,* Milano, Mondadori, 1936, p.22

P. Carpi, *Il porto della magia,* Firenze, Giunti Marzocco, 1993, p.174

G. Simenon, *Il porto delle nebbie,* Milano, Mondadori, 1936, p.23

R. L. Stevenson, *L'isola del tesoro,* Firenze, Giunti Marzocco, 1977, p.127

G. Simenon, *Il porto delle nebbie,* Milano, Mondadori, 1936, p.53

Sottosezione 10

Monica Mazzotto, *Quark,* 15, 2002, Hachette-Rusconi, p.38

www.greenplanet.net

Sottosezione 11

Disegno liberamente ispirato a P. Gauguin, *Bretoni che raccolgono le alghe,* Essen, Museum Folkwang

Disegno liberamente ispirato a P. Brügel il Vecchio, *Paesaggio invernale con pattinatori,* Bruxelles, Musées Royaux des Beaux Art

Disegno liberamente ispirato a P. Brügel il Vecchio, *Cacciatori nella neve,* Vienna, Kunsthistorisches Museum

Sezione 9

Sottosezione 4

S. Benni, *Terra,* Milano, Feltrinelli, 2003

Sezione 10

Sottosezione 1

S. Bertino, *Il vascello fantasma,* in «Miti e leggende del mare», Milano, Bompiani, 1977, pp.151-153

Sottosezione 2

R. Bradbury, *La sirena,* in «34 racconti», Milano, A. Mondadori, 1984, pp.131-139

Sottosezione 3

R. Bradbury, *La sirena,* in «34 racconti», Milano, A. Mondadori, 1984, pp.131-139

Sezione 11

Sottosezione 1

A.A.V.V., *Il dinosauro del Terzo Millennio. Mokele Mbembe,* in «Newton», 01 aprile 2005, RCS Periodici

Sottosezione 2

A.A.V.V., *L' incantesimo che sollevò il mare. Fatti inspiegabili: la scogliera scomparsa.* in «Newton», 01 aprile 2005, RCS Periodici

Sottosezione 3

Inedito di E. Kurlowicz

Sottosezione 4

G. Mezzetti, *Geografia 2,* Firenze, La Nuova Italia, 1992

Disegno liberamente ispirato a Brett Weston, *Brooklyn beachcomber, La foto sociale,* Milano, Fabbri, 1983

Sottosezione 5

IRRE Piemonte 2005
www.eniscuola.net

Sezione 12

Sottosezione 1

A. McCaffrey, *Il piccolo cavaliere di draghi,* in I. Asimov (a cura di), «Storie di un altro mondo», Milano, Mondadori, 1990

Sottosezione 3

D. Mainardi, *Dialetti, duetti e melodie,* in P. Angela (a cura di), in «Viaggi nel mondo degli animali», De Agostini – La Repubblica, 1998, pp.552-553

Sottosezione 4

www.arctictravel.it

www.wwf.it

Sezione 13

Sottosezione 2

S. Benni, *Il bar sotto il mare,* Milano, Feltrinelli, 1989

F. Brown, *Cosmolinea B-2,* Milano, Mondadori, 1983

Sottosezione 3

Rally matematico transalpino, 2006

Sezione 14

Sottosezione 1

L. Tolstoj, *Terzo libro di lettura,* Torino, Einaudi, 1994

Sottosezione 3

C. Baudelaire, *Les Fleurs du Mal,* Milano, Feltrinelli, 2003

Sottosezione 4

I. Lattes Coifmann, *La fedeltà,* in P. Angela (a cura di), «Viaggio nel mondo degli animali», De Agostini – La Repubblica, 1998, p.290

Sottosezione 5

M. Duras, *France Observateur,* in «Storie di amore estremo», Milano, Mondadori, 1957

Sezione 15

A. de Saint-Exupéry, *Il piccolo principe,* Milano, Mondadori, 1974

© 2007 Edizioni Centro Studi Erickson.Tutti i diritti riservati.
Loc. Spini 154, settore E
38014 Gardolo (TN)
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Erickson
SOFTWARE